

Opinnäytetyö (AMK)

Media-alan Koulutus

2020

Matias Höglund

# EFEKTIIVINEN KUVAKERRONTA SUOMALAISESSA JALKAPALLOJOURNALISMISSA

– Tiisereiden teko kahdeksanosaiseen  
jalkapallosarjaan Ruutu -palveluun

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Media-ala, journalismi

2020 | 32 sivua, 0 liitesivua

Matias Höglund

# EFEKTIIVINEN KUVAKERRONTA SUOMALAISESSA JALKAPALLOJOURNALISMISSA

- Tiisereiden teko kahdeksanosaiseen jalkapallosarjaan Ruutu -palveluun

Tutkin opinnäytetyössäni efektiivistä kuvakerrontaa suomalaisessa jalkapallojournalismissa. Efektiivisellä kuvakerronnalla tarkoitan kuvakerrontaa, joissa on käytetty jotain normaalista videokuvasta poikkeavia elementtejä, kuten esimerkiksi välähdyksiä tai muuttuvia värejä.

Teimme yhdessä medianomiopiskelija Velja Engströmin kanssa Ruutu Urheilulle toimeksiantona kahdeksanosaisen jalkapallosarjan, missä päävastuunani oli jalkapallovideoiden editointivaiheessa muodostaa jokaisesta jaksosta oma noin kolmenkymmenen sekunnin mittainen tiiseri. Jokaisesta tiiseristä tehtiin vielä lyhyemmät versiot sosiaalista mediaa varten.

Analysoin opinnäytetyössäni sitä, millaisia efektiivisiä keinoja käytin jalkapallotiisereiden editointiprosessissa ja miten pystyin kehittämään omia editointitaitojani reilu puoli vuotta kestävä projektin aikana. Kerron myös Youtube-videopalvelussa toimivista tubettajista, joiden kautta opin paljon uusia videossa käytettäviä efektiivisiä ominaisuuksia.

Perehdyin työssäni niin kotimaisten kuin myös ulkomaisten jalkapallotuotantoon erikoistuneiden medioiden tekemisiin jalkapallodokumentteihin ja vertailin niitä omiin tuotoksiin. Lopuksi on vielä syvempi pohdintaosuus.

ASIASANAT:

Urheiluviestintä, urheilujournalismi, efektit, Adobe Premiere Pro, editointi, jalkapallo

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Media and communications, journalism

2020 | 32 pages. 0 pages in appendices

Matias Höglund

# EFFECTIVE STORYTELLING IN FINNISH FOOTBALL JOURNALISM

- Editing teasers for eight-part football series

In my thesis I investigate effective storytelling in Finnish football journalism. By effective storytelling, I mean an image visualization that uses elements other than normal video, such as flashes or changing colors.

Together with media student Velja Engström, we made an eight-part football series for Ruutu.fi, where I was responsible for creating a thirty-second teaser for each episode in the editing phase of the football videos. Shorter versions of each teaser were made for social media use.

In my thesis I analyzed the effective ways I used in the editing process of football teasers and how I was able to develop my own editing skills during a project, which was around half year long. I will also tell you about the professionals on Youtube, through I learnt a lot of effective features on videos.

In my work, I will get in to the soccer documentaries produced by the finnish and foreign actors specialized in football production. I also compared them with my own teasers. In the end there is an even deeper section of cogitation.

KEYWORDS:

Sports communication, sports journalism, effects, Adobe Premiere Pro, editing, football

# SISÄLTÖ

## SANASTO

<b>1 JOHDANTO</b>	<b>7</b>
<b>2 EFEKTIIVINEN KUVAKERRONTA</b>	<b>8</b>
2.1 Editointiohjelma Adobe Premiere Pro	8
2.2 Adoben seloste efektien käytöstä.	9
2.3 Valmiiksi tehtyjen ilmaisten filttareiden ja efektien käyttö	9
<b>3 OMIEN VIDEOIDEN VERTAILUA MUIHIN JALKAPALLOTIISEREIHIN</b>	<b>12</b>
3.1 Sebastian Sorsa – Rakkaudesta lajiin -jalkapallosarjan tiiserit	12
3.2 Inspiraatiota Norwich City FC:n lyhytvideoista	14
<b>4 KUVAKERRONNAN RAKENTAMINEN TIISEREIHIN</b>	<b>15</b>
4.1 Musiikin valinta jalkapallotiisereihin	15
4.2 Kuvien valinta jalkapallotiisereihin	17
4.3 Sopivien efektien valinta	20
4.4 Käyttämäni efektit	20
<b>5 POHDINTAA TYÖSKENTELYSTÄ JA LOPPUTULOKSESTA</b>	<b>29</b>
<b>LÄHTEET</b>	<b>31</b>

## KUVAT

Kuva 1: Efektin lisääminen aikajanalle.....	10
Kuva 2: Justin Odishon YouTube-kanava.....	11
Kuva 3: Adobe Premieren ääniraita.....	16
Kuva 4: Drone -kuvaa jalkapallotiiserissä.....	18
Kuva 5: Yleiskuvaa jalkapallotiiserissä.....	19
Kuva 6: Lähikuvaa jalkapallotiiserissä.....	19
Kuva 7: Spin Right -siirtymäefekti.....	21
Kuva 8: Zoom In -efektin alkuhetket.....	22
Kuva 9: Zoom In -efektin päätyminen.....	22
Kuva 10: Välähdysefekti.....	23

Kuva 11: Basson tahtiin leikatun tilanteen alkuhetket.....	24
Kuva 12: Basson tahtiin leikatun tilanteen loppuhetket.....	25
Kuva 13: Rewind -efektin alkuhetket. ....	26
Kuva 14: Rewind - efektin päätyminen.....	27
Kuva 15: Ultra Key -efekti. ....	28

## SANASTO ¶ .

Filtteri	Suodatin, joka muuttaa kuvan värisävyjä. (Adobe 2019).
Green Screen	Yksivärinen vihreä seinä, jonka väritystä pystytään helposti muokkaamaan editoinnin yhteydessä. (Wikipedia 2019)
Efekti	Toiminto, joka tekee kuvakerronnasta normaalista poikkeavan jonkin tietyn ominaisuuden avulla. (Adobe 2019).
Efektiiäinen	Normaalista poikkeava ja muokattu opinnäytetöissä käytetty video, jota on edioitu efektejä käyttäen.
Klippi	Videopätkä. (Suomisanakirja 2020).
Preset	Asetus, joka tekee kuvasta normaalista poikkeavan. (Wikipedia 2020).
Tiiseri	Televisio-ohjelman tai videon alkuun sijoitettu mainos, lyhyt esittely tai pätkä. (Kielikello 2012).
Renderöinti	Toimenpide, joka täytyy tehdä videolle, jotta video on katsottavissa, siirrettävissä tai tallennettavissa. (Wikipedia 2019).

# 1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni kirjallisessa osuudessa tutkin efektiivistä kuvakerrontaa suomalaisessa jalkapallojournalismissa ja jalkapallotiisereissä, sekä kerron taiteellisia ratkaisujani efektien käytöstä. Efektiivisellä kuvakerronnalla tarkoitan kuvitusta, jossa on käytetty jotain tietynlaisia elementtejä tai ominaisuuksia, jotka muuttavat videokuvitusta normaalista poikkeavaksi. Efektiivinen kuvakerronta herättää katsojan huomiota, toisin kuin huomaamaton leikkauskerronta. Hyviä esimerkkejä efekteistä ovat esimerkiksi värillinen välkkyvä strobovalo ja välähdys efekti, jonka yhteydessä kuvituskuva vaihtuu. Molempia efektejä käytin monta kertaa editointiprosessin aikana ja ne toimivat myös hyvinä tehokeinona kuvitusten vaihtamisessa.

Opinnäytetyön tuotantona tein medianomiopiskelija Velja Engströmin kanssa kahdeksanosaisen jalkapallosarjan Ruutu.fi -palveluun jokaisen jakson alkuun oman tiiserin. Jokainen tekemäni tiiseri on erilainen ja pyrin haastamaan itseäni kokeilemalla erilaisia musiikki- ja efektityylejä. Tiiserit olivat pituudeltaan noin kolmenkymmenen sekunnin mittaisia ja ne toimivat ikään kuin omana mainoksena jalkapallojaksolle.

Opinäytetyössä vertailen toteuttamiani tiisereitä muihin vastaaviin. Tutkin myös muita lyhyitä katsottamaan houkuttelivia jalkapallovideoita. Työssä näytetyt kuvat ovat kuva-kaappauksia.

## 2 EFEKTIIVINEN KUVAKERRONTA

Efektiivisellä kuvakerronnalla tarkoitan tässä opinnäytetyössä kuvitusta, jota on muutettu editoinnin yhteydessä jollain tietyllä ominaisuudella tai elementillä normaalista videokuvausta poikkeavaksi. Tein kuvaamamme videomateriaalin joukkoon Adoben Premiere -editointiohjelmalla tiettyjä efektejä, jotka tekevät kuvakerronnasta huomiota herättävää. Jokaisessa tekemässäni tiiserissä on musiikkivideonomaisia piirteitä, eli nopeita leikkauksia, välähdyksiä, erilaisia siirtymiä ja värimuutoksia.

### 2.1 Editointiohjelma Adobe Premiere Pro

Käytin jalkapallotiisereiden editoimiseen Adoben editointiohjelmaa nimeltä Premiere Pro. Ohjelmisto on tarkoitettu niin opiskelijoiden kuin ammattilaisten käyttöön. Käytössäni oli sovelluksen viimeisin versio, Premiere Pro CC 2019. Tietokoneeni käyttöjärjestelmänä toimi Windows 10.

Premiereä pidetään yhtenä maailman helppokäyttöisimmistä editointiohjelmistoista ja se pääseekin usein suosituimpien ohjelmistojen joukkoon. Tärkeimpänä työkaluna pidän leikkaustyökalua, jolla pystyy leikkaamaan kuvattuja videoklippejä, sekä samalla muodostamaan niistä pitkän yhtenäisen videon. (Creative Bloq, 2019.)

Valitsin Premieren editointiohjelmaksi, koska osaan käyttää sitä ammattimaisesti. Tutustuin pikaisesti myös muihin ohjelmiin. Muita editointiohjelmia olivat muun muassa Applen iMovie, joka tosin soveltuu paremmin mobiililaitteille, sekä Meltytechin Shotcut -niminen ohjelma. Muutamien viikkojen mittaisen ilmaiskokeilujen jälkeen, päädyin silti jatkamaan tutulta ja turvalliselta tuntuvan Adoben Premieren käyttäjänä.

Opettelimme Premieren käyttöä jo medianomitutkinnon ensimmäisenä opiskeluvuotena ja myöhemmin olen päässyt harjoittamaan omia taitojani työpaikallani tehdessäni mainosvideoita. Se tuntui minulle kaikista turvallisimmalta ja helpoimmalta ohjelmistolta, koska minulla oli sen käytöstä jo ennestään paljon kokemusta. Koen myös olevani tällä hetkellä ammattilaisen tasolla sen käytössä, joten editointiohjelmaa valittaessa minulla ei ollut epäselvyyksiä sen valitsemisesta.

Premierellä pystyy editoimaan missä tahansa tiedostomuodossa olevia videoita, sekä se tukee kaikista viimeisimpiä teräväpiirtoformaatteja. Ohjelmaa voi käyttää niin



lyhytvideoiden, dokumenttien, televisiosarjojen kuin pitkien elokuvien editointiin. Muun muassa vuonna 2019 julkaistussa Tim Millerin ohjaamassa Terminator Dark Fate -elokuvassa on käytetty elokuvan leikkausvaiheessa Premiereä, joka kertoo itsessään ohjelmiston suosiosta. Kuviossa yksi on kuvakaappaus Premieren aloitusnäytöstä. (Adobe, 2019.)

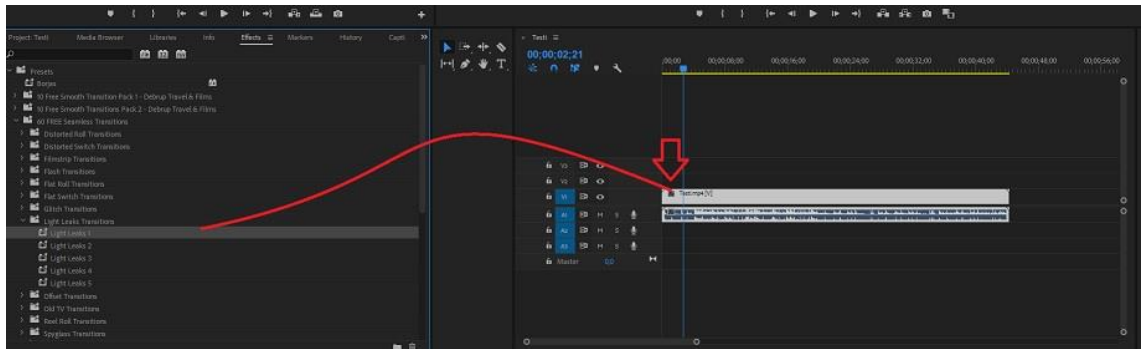
## 2.2 Adoben seloste efektien käytöstä.

Premieressä on itsessään paljon sisäänrakennettuja efektejä, jotka eivät vaadi mitään erillisiä ladattavia liitännäisiä tietokoneelle. Efektien avulla pystytään muuttamaan esimerkiksi liikkuvan videokuvan värikylläisyyttä, kokoa, rotaatiota, sekä kuvan- tai ääniraidan nopeutta. Ylimääräisten liitännäisten (presets) avulla videota pystyy muokkaamaan lähes rajattomasti, sillä liitännäisiin on jo itsessään luotuna jokin efektiivinen ominaisuus, kuten esimerkiksi välkkyvä strobovalo tai syksyinen maisemafilteri. (Adobe, 2019.)

## 2.3 Valmiiksi tehtyjen ilmaisten filttäreiden ja efektien käyttö

Internetistä on ladattavissa lukuisia määriä valmiita ilmaisia filttäreitä tai efektejä, jotka tunnetaan paremmin Premieren käyttäjien keskuudessa englannin kielellä nimellä presets. Valmiit presetit säästävät huomattavasti editoijien aikaa, sillä useimmissa tapauksissa valmis efekti siirretään projektikansioista suoraan aikajanalla olevien video- tai ääniraitojen päälle, jonka jälkeen efektiivinen ominaisuus siirtyy raidoille automaattisesti. (Coburn, 2018).

Kuvassa 2 on havainnollistettu, kuinka valmis efekti siirretään aikajanalle. Kuvassa siirretään projektikansiossa olevan presets-valikon sisältä löytyvä Light Leaks 1 -niminen efekti videoraidan päälle, joka muodostaa videoon automaattisesti valobefektin. Valobefekti muodostaa videoraidalle valoheijastuksen, jossa on samanaikaisesti sekoitettuna vihreää, punaista, sekä valkoista. Efekti on myös liikkuvaa kuvaa, eli se ei muodosta esimerkiksi Instagram-filterin tapaista pysähtynyttä muutosta kuvalle.



Kuva 1: Efektin lisääminen aikajanelle.

#### 2.4. Oppia ja vinkkejä efektien käytöstä opetusvideoiden avulla

Videopalvelu Youtubesta löytyy useita hyviä Premierien käyttöön erikoistuneita ammattilaisia, jotka auttavat niin aloittelijoita kuin ammattilaisia editointiohjelman käytössä. Näistä opetusvideoista sain itsekin paljon apua ja inspiraatiota jalkapallotiisereiden editointivaiheessa. Koin projektin edetessä, että opin kaikista helpoiten efektien ja Premierien käyttötavoista, kun katson videolta ohjeet. Pelkkiä ohjeita selaamalla sain harvoin halutun ominaisuuden videolle aikaiseksi ja ohjeita lukemalla oppimiseen kului huomattavasti enemmän aikaa.

Yksi eniten hyödyntämistäni Youtube-kanavista oli Justin Odishon kanava, jolla on jopa yli 700 000 käyttäjää tilaajana. Odisho on suuntautunut Adoben tarjoamiin media-alan ohjelmistoihin, kuten Premiereen ja Adoben After Effectsiin. After Effects on enemmän animointiin keskittynyt ohjelmisto. Sitä en käyttänyt jalkapallotiisereiden teossa. (Odisho, Youtube 2019.)

Kuvassa 3 on otettu kuvankaappaus Odishon Youtube-tililtä. Premierien käytöstä hän opettaa heti aloitussivulla muun muassa videoilla nimeltä Smooth Zoom Blur Transition, missä opetetaan siirtymäefektin lisäys ja 5 Sick Music Video Editing Effects, jossa puolestaan kerrotaan viidestä erilaisesta hienosta musiikkivideoon sopivasta efektistä.

The screenshot shows the YouTube channel page for Justin Odisho, who has 720 subscribers. The page is organized into a grid of 18 video thumbnails, each with a title, view count, and upload date. The videos are primarily tutorials and tips for video editing software like Adobe Premiere Pro and After Effects.

Thumbnail Title	View Count	Upload Date
Smooth Zoom Blur Transition	2 milj. näyttökertaa	2 vuotta sitten
5 Little Video Editing Tricks that make a BIG Difference!	1,6 milj. näyttökertaa	1 vuosi sitten
5 Essential Video Effects every editor should know!	1,5 milj. näyttökertaa	2 vuotta sitten
How to Attach Objects to Walls & Ground in Adobe...	1,4 milj. näyttökertaa	2 vuotta sitten
5 Stylish Video Transitions Effects for your Vlogs & Fil...	1,3 milj. näyttökertaa	2 vuotta sitten
VIDEO in TEXT Shape Effect - How to Animate Letter by...	1,2 milj. näyttökertaa	2 vuotta sitten
5 Sick Music Video Editing Effects (Scribble / Flicker...	1,1 milj. näyttökertaa	2 vuotta sitten
Slick Walk By Transition Effect - Adobe Premiere Pro...	1 milj. näyttökertaa	2 vuotta sitten
5 Great Text Effects in Adobe After Effects CC (Wiggle...	984 t. näyttökertaa	2 vuotta sitten
How to create Reactive Audio Spectrum Waveform Effects...	978 t. näyttökertaa	2 vuotta sitten
Photoshop Tutorial: How to create the Dotted Halftone...	887 t. näyttökertaa	7 vuotta sitten
How to make ANYTHING React to Music & Audio in...	809 t. näyttökertaa	2 vuotta sitten
Smooth Spin Blur Rotation...	786 t. näyttökertaa	2 vuotta sitten
Photoshop Tutorial: Color Splash Effect	781 t. näyttökertaa	8 vuotta sitten
5 AWESOME Creative Video Effects in Adobe Premiere...	719 t. näyttökertaa	2 vuotta sitten
How to Make Glitch Video Effects in Adobe Premiere...	701 t. näyttökertaa	2 vuotta sitten
How to Fix Shaky Video in Premiere Pro with Warp...	667 t. näyttökertaa	2 vuotta sitten
How to Color Correct in Adobe Premiere Pro CC 201...	661 t. näyttökertaa	2 vuotta sitten

Kuva 2: Justin Odishon YouTube-kanava.

Mainos- ja lyhytvideoiden musiikkiin keskittynyt palvelu Premiumbeat listasi 15 tärkeintä videota, mitkä jokaisen Premiereä käyttävän editoijan kuuluisi katsoa. Artikkelin kirjoittajan Logan Bakerin mukaan, lista on tarkoitettu kaikille editoijille taito- ja kokemustasosta riippumatta. Tärkeimpien videoiden joukkoon on valittu muun muassa opetusvideoita, jotka käsittelevät Premieren helppokäyttöisyyttä, yksinkertaista leikkaamista ja tietokoneen näppäimistössä käytettäviä pikavalintoja. (Baker, Premiumbeat 2019.)

## 3 OMIEN VIDEOIDEN VERTAILUA MUIHIN JALKAPALLOTIISEREIHIN

Jotta voisin ottaa oppia ja saada inspiraatiota muiden tekemistä jalkapallotiisereistä omaa tulevaisuutta varten, tutkin tarkemmin kotimaista Sebastian Sorsan juontamaa jalkapallosarjaa, sekä myös maailmalta tunnettujen jalkapallon suurseurojen tekemiä tiisereitä ja lyhytvideoita, joissa oltiin käytetty joitain efektejä.

Tutkin Sorsan jalkapallosarjan tiisereiden lisäksi myös Englannin Valioliigassa pelaavan Norwich City FC:n Instagram-profiilia ja sinne ladattuja lyhytvideoita, joissa oltiin käytetty jotain efektejä editoimisen yhteydessä.

Tutkailin näitä molempia koko projektin aikana ja sainkin sieltä paljon inspiraatiota tekemiini tiisereihin.

### 3.1 Sebastian Sorsa – Rakkaudesta lajiin -jalkapallosarjan tiiserit

Ensimmäisenä tutkin entisen ammattijalkapalloilijan Sebastian Sorsan juontamaa jalkapallosarjaa nimeltä Rakkaudesta lajiin. Tämä on erinomainen vertailukohde, sillä kyseisen jalkapallosarjan kolmannen tuotantokauden julkaisupaikkana toimi niin ikään Ruutu.fi -palvelu, kuten myös meidän jalkapallosarjassamme. Myös tämän jalkapallosarjan julkaisuvuosi on 2019.

Jalkapallosarjassa on panostettu erityisen hyvin ensimmäisiin sekunteihin katsojan huomioon kiinnittämiseksi. Toisin kuin tekemissäni tiisereissä, Sorsan sarjan tiisereihin oltiin tuotu jo tarinaa mukaan. Musiikki ei ole niin suuressa roolissa tämän sarjan tiisereissä. Toisaalta, en halunnutkaan sen enempää lähteä tarinallistamaan tiisereitäni, sillä minulla oli alusta asti ajatuksena tehdä videoista musiikkivideonomaisia, eli kuvakerronnallisesti musiikin johdattamaa sisältöä, jossa kuvitus vaihtuu musiikin tahtiin.

Tästä sarjasta sain ideoita omiin tiisereihin siten, että laitoin jokaisen tekemääni videoon mukaan joukkueen logon ja kaupungin. Tiisereissäni logot ja kaupunkitekstit olivat kuitenkin huomattavasti yksinkertaisempia kuin Sorsan videosarjassa, sillä meillä ei ollut käytössä Adoben animaatio-ohjelmaa.

Jo heti kolmannen tuotantokauden ensimmäistä jaksoa nimeltä FC Inter 2019 tutkailtaessa huomaan, että jalkapalloinsertti alkaa hieman eri tavalla, kuin meidän videomme. Se ei ala suoraan tiiseristä, vaan lähtee käyntiin katsomosta, missä turkulaisen FC Interin kannattajat kannustavat omiaan. Vasta tämän jälkeen noin 15 sekunnin kohdalla alkaa varsinainen tiiseri jalkapallosarjan omalla logoanimaatiolla. Tekemällemme kahdeksan-osaaiselle jalkapalloprojektille ei tehty erillistä logoa. Se olisi ollut hyvä lisä videoiden yhteneväisen ilmeen luomiseksi.

Samoja piirteitä tekemieni tiisereiden kanssa löytyy kuitenkin paljon. Ensimmäisten sekuntien aikana on käytetty paljon nopeita leikkauksia, tuotu jalkapalloseuran logoa esiin, sekä siinä kerrotaan samalla hyvin selvästi videon aihe ja missä se on kuvattu. Kuvakeronnan osalta siinä on käytetty myös meidän videoidemme tapaan dronella kuvattua materiaalia.

Tutkiessani kolmannen tuotantokauden toista jaksoa FC Lahti, video alkaa suoraan mäkihyppytornista Sebastian Sorsan juontamana. Se alkaa mäkihyppytornista, sillä Lahti on tunnettu mäkihyppykaupunkina. Emme Velja Engströmin kanssa aloittaneet videota kertaakaan vastaavista asetelmista, jossa toimittaja on itse esillä tiiserin alkusekunneilla. Tämä johtuu myös osittain siitä, että Sorsa on itse suuressa roolissa videoiden kuvakeronnassa, eli häntä on tuotu mukaan enemmän videoiden dokumentaariseen osuuteen. Projektissamme toimittajana työskennellyt Velja Engström ei itse halunnut sen enempää tulla kuviin projektin aikana, lukuunottamatta haastattelutilanteita, joissa hän vilahti välillä kuvissa. Tästä voimmekin ottaa oppia tulevaisuuteen, jos haluamme toimittajalle isompaa roolia niin tiiserissä, kuin koko kokonaisuudessa.

Sorsan jalkapallosarjan tiisereistä pystyy huomaamaan, että heillä on ollut videoiden tekovaiheessa suurempi tuotantotiimi takana ja isommat resurssit dokumenttien toteuttamiseen. Jokaisessa videossa voi huomata, että tiisereiden yhteydessä ollaan käytetty myös jotain muita editointiohjelmia, kuten Adoben After Effectsiä, jolla pystyy tekemään erillisiä logoanimaatioita. After Effectsin käyttöön ei meidän työryhmältä löytynyt erillistä osaamista, vaan käytimme editoimisessa vain ja ainoastaan Adoben Premiereä. Uskon vahvasti myös, että Sorsan tuotantotiimillä oli käytössä myös laajempi musiikkikirjasto. Efektejä ei Sorsan jalkapallosarjassa oltu käytetty mielestäni liikaa, vaan sopivan maltillisesti, jotta sitä on katsojan miellyttävää seurata.

### 3.2 Inspiraatiota Norwich City FC:n lyhytvideoista

Englannin Valioliigan pääsarjaa pelaava Norwich julkaisi kesän aikana heidän omaan Instagram-profiiliin jalkapalloseuraa käsitteleviä lyhytvideoita, joista sain inspiraatiota myös editoimiini tiisereihin.

Lyhytvideoissa on mielestäni hienosti yhdistetty musiikkia kuvakerrontaan, eli kuva vaihtuu musiikin tahtiin ja sitä on mielekästä seurata. Videot muistuttavat osittain myös musiikkivideoita, mutta artistien sijaan kuvissa ovat joukkueen pelaajat. Tällaisia taiteellisia, musiikkivideonomaisia ratkaisuja pyrin tekemään myös omissa tiisereissäni. Tämän linkin kautta löytyy Norwichin Instagram-profiili, jossa on hienosti leikattu kuvakerronta musiikin tahtiin: <https://www.instagram.com/p/B1HLvyFDb33/>

Videoiden pituudet ovat samaa luokkaa tekemieni tiisereiden kanssa, eli ne ovat myös noin kolmenkymmenen sekunnin mittaisia. Videoiden tarkoitus on osittain myös sama, eli pyritään tuomaan lisänäkyvyyttä. Tässä tapauksessa näkyvyyttä tuodaan kuitenkin koko Norwichin organisaatiolle, kun taas minun tiisereideni tarkoitus oli kertoa tulevasta jalkapallodokumentista.

Esimerkkivideona 7. elokuuta Norwichin kanavissa julkaistussa lyhytvideossa ollaan mielestäni yhdistetty näyttävästi musiikkia kuvakerrontaan ja leikkaukset on tehty musiikin tahtiin. Videossa on hyvin paljon samoja piirteitä kuin tekemäni FC Lahden tiiserin, niin leikkausten kuin musiikkien kanssa. Välähdyksiä ja värimuutoksia on käytetty samalla tavalla. Taustalla soi saman musiikkigenren rap-musiikki ja leikkaukset ovat nopeita. Norwich julkaisi tämän videon avulla uuden pelaajasopimuksen, joka oli mielestäni toimiva julkaisutapa. Huomasin kyseisen videon vasta tehtyäni FC Lahden version, mutta olen törmännyt vastaaviin tyyliin aiemmin selaillessani muiden jalkapalloseurojen sosiaalisen median kanavia. Tyylikäs ja lyhyt video jää omien kokemuksieni mukaan helposti mieleen ja ne ovat mielestäni ammattimaisempia, kuin pelkät valokuvat. Norwichin video on katsottavissa tämän linkin kautta: <https://www.instagram.com/p/B03KSvVjKeV/>

## 4 KUVAKERRONNAN RAKENTAMINEN TIISEREIHIN

Jokaisessa tekemässäni jalkapallotiiserissä käytin joitain efektejä tai efektiivisiä elementtejä. Tein harvoin tarkempia suunnitelmia etukäteen siitä, minkälaisia efektejä tulen käyttämään editointivaiheessa, koska en kokenut sitä vielä siinä vaiheessa tarpeelliseksi. Kuvaushetkellä saatoin pohtia kyllä, minkälainen efekti voisi sopia johonkin kuvitukseen, mutta yleensä tein lopullisen päätöksen valitsemastani efektistä vasta editoinnin yhteydessä, sillä koin helpommaksi efektien valinnan tarkastellessani kuvattuja videoklippejä. Tein efektien valinnan useimmiten sen perusteella, kuinka ne sopivat musiikkiin ja yleiseen kuvakerrontaan. Halusin aina, että videoklipit on leikattu musiikin tahtiin, koska se näytti mielestäni silmiini parhaalta.

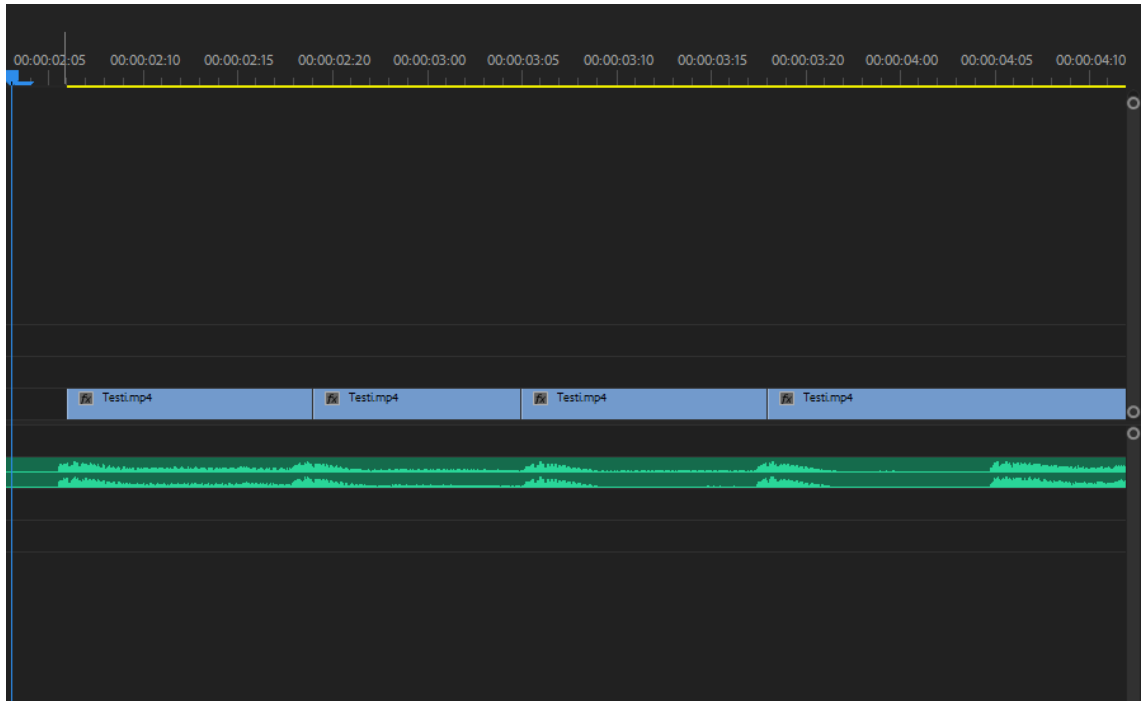
### 4.1 Musiikin valinta jalkapallotiisereihin

Koska projektissamme resurssit olivat rajalliset, käytimme Youtuben Audio Librarysta löytyviä ilmaisia musiikkeja. Palvelusta voi ladata tietokoneelle korkealaatuisia 320 kb/s:n ääniraitoja ja -tehosteita ja käyttää niitä ilman tekijänoikeusmaksuja. Jalkapallotiisereihin valitsin käyttöön sellaisia kappaleita, joita sai käyttää täysin vapaasti jokaisessa tarkoituksessa, eli myöskään tekijätietoja ei sen tarkemmin tarvinnut ilmoittaa. Jalkapallovideoiden loppugrafiikoihin kuitenkin merkittiin musiikin tarjoajaksi Youtube Audio Library. (Youtube Audio Library, 2019.)

Musiikin valinta vei jokaisessa jalkapallotiiserissä hyvin paljon aikaa, sillä Youtuben musiikkikirjasto ei ole kovin kattava. Heikon tarjonnan lisäksi, sieltä löytyvät kappaleet eivät olleet usein korviini miellyttäviä, joten sen takia joskus saattoi kulua useampi tunti sopivan kappaleen löytämiseksi. Musiikkia valitessa piti ottaa myös huomioon sen yhteyteen leikattavat kuvitukset. Täytyi siis ajatella jo musiikinvalinnan yhteydessä tiiserin kokonaisuus, eli kuinka hyvin siihen pystyy kuvitusta lisäämään, sekä kuinka jalkapallokuvitus sopii kappaleeseen.

Jokaisessa tekemässäni kahdeksassa jalkapallotiiserissä aloitin editoinnin aina musiikin valitsemisesta, sillä koin sen olevan tärkein toimenpide editoinnin aloitusvaiheessa. Pyrin jokaisessa jalkapallotiiserissä lisäämään kuvituksia vasta musiikin valinnan jälkeen, jotta leikkaukset menisivät näyttävästi musiikin tahtiin Premieressä näkyvän ääniraidan mukaisesti. Kuvassa 4 on kuvankaappaus Premierestä, jossa näkyy musiikin ääniraita

ja sen mukaan aikajanalle leikatut videoraidat. Kuvassa on pyritty sijoittamaan videot ääniraidan bassovärähtelyn mukaisesti. Bassoraidat näkyvät kuvankaappauksessa kohoumina. Kuvakaappauksessa musiikkityylinä on toimii elektroninen tanssimusiikki.



Kuva 3: Adobe Premieren ääniraita.

Musiikkityyliin minulle ei oltu aseteltu mitään kriteerejä Ruudun suunnalta. Sain jokaisessa jalkapallotiiserissä itse päättää, minkälaisen musiikin haluan soivan videon taustalla. Oman oppimisen ja kokeilunhalujen myötä, valitsin tiisereihin mahdollisimman erilaisia musiikkityylejä, jotta pystyin editointivaiheessa haastamaan itseni ja kokeilemaan editointiosaamistani eri tyylien kanssa.

Käytin muun muassa elektronista tanssimusiikkia, rockia, reggaeta ja poppia. Missään valitsemassani kappaleessa ei ollut laulua taustalla, sillä Youtuben musiikkikirjasto oli rajallinen, enkä myöskään halunnut tiisereihin lauluääntä. Musiikin valitsemiseen vaikutti suurimmaksi osaksi oma musiikkimakuni.

Kaikista mielekkäintä ja helpointa oli lähteä editoimaan elektronisen tanssimusiikin päälle, sillä basso oli usein tasainen ja helppo erottaa muun musiikin joukosta. Se teki musiikin tahtiin leikkaamisesta helppoa.

Sen verran käytin omaa harkintakykyä, että jos pelaajainsertti tehtiin esimerkiksi nuoresta pelaajasta, niin pyrin valitsemaan siihen nuorekkaalta kuulostavan musiikin.



Vaihtoehtoisesti, jos pelaaja ilmoitti esimerkiksi kuuntelevansa rockia tai jotain raskaampaa musiikkia, pyrin kuuntelemaan toiveita ja valitsemalla musiikin toiveiden mukaisesti. Musiikki tuli kuitenkin valittua useimmiten sen perusteella, mikä kuulosti valintahetkellä kaikista parhaimmalta korvaan.

#### 4.2 Kuvien valinta jalkapallotiisereihin

Jalkapalloinsertit kuvattiin pääsääntöisesti kolmella eri kameralla: koulusta lainatulla Sony'n PXW-X200 -videokameralla, puhelimen kameralla, sekä Drone-kopterikameralla. Pystyin näin ollen valitsemaan videomateriaaleja tiisereihin kolmesta eri lähteestä. Kuvien valinnasta kerron siksi, koska ne ovat isossa asemassa efektien käytössä. Opin tämän projektin aikana, että mitä tahansa kuvia ei pysty yhdistämään keskenään, vaan niiden täytyy sopia hyvin yhteen. Yhteensopimiseen vaikuttavia tekijöitä ovat muun muassa kuvituksen värimaailma tai liikesuunta. Jos yhdistettävillä videoilla on liikettä eri suuntiin, niiden yhdistäminen toisiinsa ei kokemuksieni mukaan näytä katsojan silmissä miellyttävältä.

Monessa jalkapallotiiserissä video alkaa suoraan dronella kuvatulla videolla, koska tein projektin alkuvaiheessa päätöksen, että jokaisen videon alkuun tulee tekstinä kaupungin nimi. Oli siis luonnollista, että kaupungin nimen ollessa ruudussa, kuvituksena oli myös kaupunkia kuvattuna yläilmoista. Dronen kuvituksella sain luotua jalkapallosarjaan myös yhtenäisyyttä videosarjalle. Kuvassa 5 jalkapallosarjan ensimmäisen osan tiiserin alkusekunnit, joka kuvattiin Helsingissä tehdessämme pelaajainserhtiä Helsingin jalkapalloklubin puolustajasta Nikolai Alhosta.



Kuva 4: Drone -kuvaa jalkapallotiiserissä.

Pyrin valitsemaan jalkapallotiiseriin mahdollisimman monipuolista kuvitusta, jotta tiiseireitä olisi mahdollisimman miellyttävää seurata – tiiseri toimi kuitenkin ikään kuin omana mainoksena varsinaiselle jalkapalloinsertille, joten sen täytyi olla myös huomiota herättävä ja kiinnostava. Ensimmäisten sekuntien merkitys oli näin ollen suuri, sillä tutkimusten mukaan aikuisen ihmisen keskittymiskyky vaihtelee noin 2,8 ja 8 sekunnin välillä. (Walter 2014)

Kuvassa 7 laajempaa yleiskuvaa Helsingin IFK:n harjoituksista, jolloin kuvasimme video-materiaalia Jukka Halmeesta tehtävään jalkapalloinserttiin.



Kuva 5: Yleiskuvaa jalkapallotiiserissä.



Kuva 6: Lähikuvaa jalkapallotiiserissä.

### 4.3 Sopivien efektien valinta

Kokeilin käyttää jalkapallotiisereissä mahdollisimman erilaisia efektejä, jotta pystyin samalla harjoittamaan omaa ammattitaitoani editoijana.

Katsoin useinkin vinkkejä ja neuvoja Youtuben kautta, missä Premieren ammattilaiset opettivat efektien käyttöä videoiden avulla. Ruudun suunnalta ei oltu annettu mitään määräyksiä efektien käytön suhteen, vaan sain itse omaa luovuutta ja taiteellista silmää käyttäen tehdä efektien valinnat.

Koitin tiisereissä pitää efektien lisäämisen mahdollisimman maltillisena. En halunnut käyttää niitä liikaa, sillä muuten videon yleisilme olisi saattanut muuttua liian sekavaksi ja vaikeasti seurattavaksi.

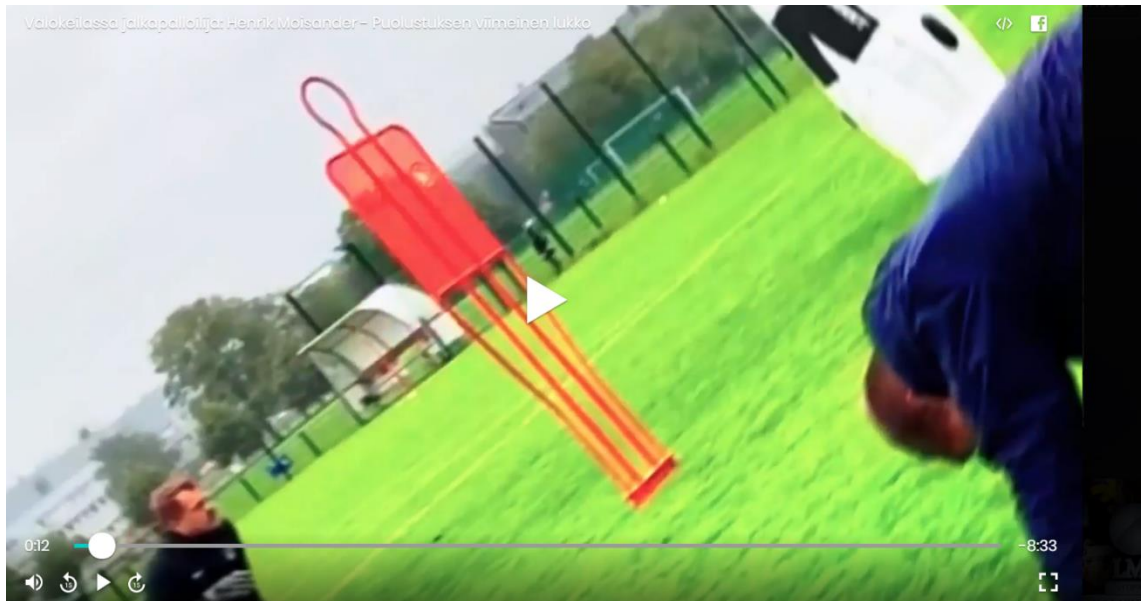
Omasta mielestäni, liiallinen efektien käyttö saattaa jopa pilata videon kokonaan. Yksi esimerkkivideo, missä käytetään mielestäni liikaa efektejä, on Youtubesta löytyvä Ruisrockin Aftermovie vuodelta 2019. Videota on lähdetty muokkaamaan niin paljon, että siitä ei ollenkaan välity se aito ja aurinkoinen Ruisrock -tunnelma, päinvastoin tunnelma on mielestäni jopa ahdistava. Video on katsottavissa täältä: <https://www.youtube.com/watch?v=3fP95Ws0uLY>

### 4.4 Käyttämäni efektit

Kuten aikaisemmin mainitsin, pyrin ennen editoinnin aloittamista löytämään tiiserille sopivan musiikin Youtuben musiikkikirjastosta. Vasta sen jälkeen aloin rakentamaan videolle kuvakerrontaa.

Kun sain musiikin tahtiin leikatun kuvakerronnan valmiiksi tehtyä, aloitin vasta sen jälkeen luomaan videoille omia efektejä. Yksinkertaisimpia efektejä olivat siirtymäefektit, jotka tarkoittavat kahden videoklipin välille luotuja efektejä. Kuvassa 9 on meneillään kahden klipin välinen siirtymäefekti, missä kuva kääntyy oikealle 360 astetta.

Eniten tuli kuitenkin käytettyä nopeutus- ja hidastusefektejä, joita esiintyy jokaisessa jalkapallotiiserissä. Kuvan nopeutta pystyy muokkaamaan Premierellä prosenttien muodossa.



Kuva 7: Spin Right -siirtymäefekti.

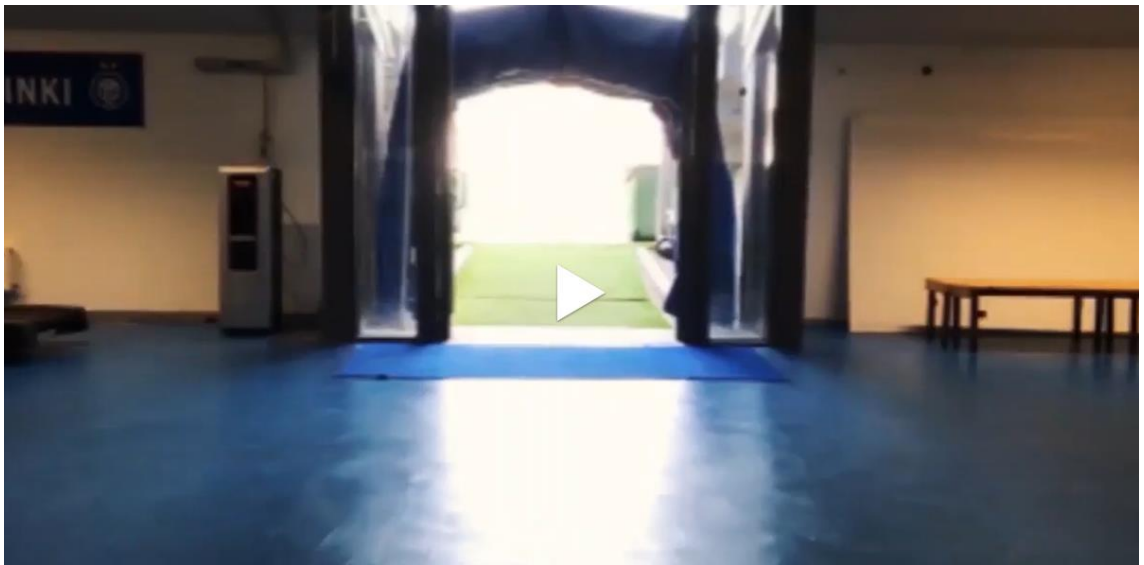
Siirtymäefektin tehtävä oli vaihtaa videoraita toiseen videoraitaan. Ne olivat kaikista helpoimpia muodostaa, koska niitä löytyi Premieren editointiohjelmasta jo valmiiksi asennettuna, joten en tarvinnut niiden käyttämiseen mitään erillisiä liitännäisiä.

Tarkastellessa ensimmäistä tiiseriä Helsingin Jalkapalloklubin pelaajasta Nikolai Alhosta, kuvitus alkaa heti ensimmäisenä drone-kuvasta. Kauempana horisontissa näkyy HJK:n kotistadion, Telia 5G Areena, jonne siirrytään zoom-efektillä. Käytin tässä kohtaa zoom-efektiä, sillä halusin videon katsojan saavan vaikutelman, että ilmasta siirrytään silmänräpäyksessä yläilmoista stadionille. Halusin tehdä nopean siirtymäefektin, drone-kuvituksen jälkeen tiiserissä ollaan jo stadioninin sisäänpääsillä. Käyttämäni Zoom in-siirtymäefekti on noin 0,5 sekunnin mittainen.



Kuva 8: Zoom In -efektin alkuhetket.

Tiiseri on katsottavissa tämän linkin kautta ja efekti on ruudussa 5 sekunnin kohdalla:  
<https://www.ruutu.fi/video/3462221>



Kuva 9: Zoom In -efektin päätyminen.

Efekti tulee ruutuun 7 kohdalla ja tiiseri on katsottavissa kuvan 8 linkin kautta.

Samassa tiiserissä, 7 sekunnin kohdalla, kävellään stadionin käytävillä kohti pelikenttää. Kuvaa on nopeutettu viisinkertaisesti ja samalla siirtymään on lisätty välähtäviä valoeffektejä, jossa tulee esiin HJK:n sininen väri tarkoituksella. Halusin jokaisessa tiiserissä tuoda palloseuran omaa tunnusväriä esiin monilla eri tavoilla, kuten välähdysten, tai

muiden värimuutosten avulla. Tämän avulla tiiserillä pystytään luomaan pohjustusta tulevaa jalkapallosarjaa varten, ja katsoja saattaa aavistaa, minkä seuran pelaaja on tulossa valokeilaan.



Kuva 10: Välähdysefekti.

Efekti tulee ruutuun 7 sekunnin kohdalla ja tiiseri on katsottavissa tämän linkin kautta: <https://www.ruutu.fi/video/3462221>

Valo- ja väriefektit toistuvat myös kentällä 12 sekunnin kohdalla, kun Alho on kuntopyörän selässä. Kuvitus siirtyy nopeutetusti noin 50 metrin päästä kohti Alhoa, ja sitä on nopeutettu seitsemänkertaisesti. Jälleen kerran, HJK:n väri sininen tulee ruutuihin. Tässä on ollut myös tarkoituksena saada välähdykset sopimaan musiikin kanssa yhteen. Efektit ovat säädetty Premieren edintointityökalulla synkkaamaan musiikin kanssa. Tein sen säädöksen yleensä silmämääräisesti. Yritin saada musiikin ja kuvituksen synkkaamaan keskenään, sillä olen ottanut jonkin verran vaikutteita ja oppeja erilaisista musiikkivideoista, jotka ovat olleet mielestäni hienoja. Valoefektin käyttämiseen, hyödynsin Austin Newmanin Youtube-kanavan ohjeita. Ohjeet löytyvät täältä: <https://www.youtube.com/watch?v=QMEe4hlzbOE>

Musiikin kanssa tahtiin menevää kuvakerrontaa on myös jalkapallosarjan kuudennessa tiiserissä, missä pelaajana on Helsingin IFK:n Jukka Halme. 17 sekunnin kohdalla, kuva zoomautuu nopeasti kolme kertaa basson tahtiin, jonka jälkeen kuva vaihtuu

seuraavaan. Käytin näitä efektejä, sillä minusta ne luovat paljon energiaa ja vauhdikkuutta lisää videolle. Ne ovat hyvin pieniä yksityiskohtia, joita kaikki eivät välttämättä edes huomaa. Vastaavien efektien tekoon menee aikaa useimmiten vain muutamia minutteja.



Kuva 11: Basson tahtiin leikatun tilanteen alkuhetket.

Efeki tulee ruutuun 17 sekunnin kohdalla ja tiiseri on katsottavissa tämän linkin kautta:

<https://www.ruutu.fi/video/3479941>





Kuva 12: Basson tahtiin leikatun tilanteen loppuhetket.

Efektit tulevat ruutuun 17 sekunnin kohdalla ja tiiseri on katsottavissa 11. kuvan linkin takaa.

Yllä näkyvien kuvankaappausten kautta on huomattavissa, että kuvassa siirrytään lähemmäs pelaajaa. Kyseistä efektiä ei pidä kuitenkaan sekoittaa HJK:n tiiserissä käyttämäni Zoom In -efektiin, sillä sen yhteydessä myös kuva vaihtuu kokonaan. Tätä efektiä käytin siksi, koska se näytti taiteelliseen silmääni hyvältä. Zoom In -efektin tarkoituksena on taas vaihtaa kuvitus seuraavaan.

Valoefektit olivat lähes jokaisessa tiiserissä suuressa roolissa. Niitä oli helppo käyttää siirtymäefekteinä kuvasta toiseen, koska siirtymä tapahtuu niin nopeasti. Valoefektia on käytetty kuvituksen vaihtoon esimerkiksi jalkapallosarjan toisessa tiiserissä, jonka jakson pääosassa on Tampereen Ilveksen keskikenttäpelaaja Lauri Ala-Myllymäki. Efektit näkyvät 22 sekunnin kohdalla, missä tuuletuksesta siirrytään välähdyksen myötä takaisin pelin äärelle pelitilanteeseen. Siirtymäefektit menevät myös tässä tapauksessa musiikin tahtiin.

Samaisella videolla kokeilin efektiä, jota en käytä lähes koskaan. 31 sekunnin kohdalla, kun Ala-Myllymäki on potkaisemassa palloa maalin takayläkulmaan, kuva vetäytyy nopeasti takaisin. Tässä on käytetty Rewind -nimistä efektistä, joka muuttaa kuvakerronnan päinvastaisesti. Tässä tapauksessa pallo palautuu maalista kohti pelaajaa. Tein tämän

efektin, koska pelaajan vapaapotkumaali oli mielestäni tarpeeksi näyttävä. Osuma saattaa näyttää efektin ansiosta entistä näyttävämmältä katsojan silmissä.



Kuva 13: Rewind -efektin alkuhetket.

Efektit tulevat ruutuun 31 sekunnin kohdalla ja tiiseri on katsottavissa täältä: <https://www.ruutu.fi/video/3465709>



#### Kuva 14: Rewind - efektin päätyminen

Efekti tulee ruutuun 31 sekunnin kohdalla ja tiiseri on katsottavissa 14. kuvan linkin takaa.

Yllä näkyvissä kuvissa on hyvin havaittavissa efektin muodostama kuvakerronnan päinvastainen järjestys. Kun kuvassa 14 pallo on menossa juuri maalin vasempaan yläkulmaan, palautuu kuitenkin pallo hetkeä myöhemmin pelaajan jalkaan, jonka jälkeen siirytäänkin jo pelaajan tuuletuksiin.

Jalkapallosarjan seitsemännessä jaksossa, jonka pääosassa on FC Interin Henrik Moisander, kokeilin myös hieman harvinaisempaa efektiä. 12 sekunnin kohdalla kuva vaihtuu maalivahdin venyttelyn mukaisesti kääntyen oikealle. Tässä kohtaa on käytetty Spin Right -nimistä efektiä, joka kääntää kuvan automaattisesti oikealle kuvaraidan loppuosassa. Samalla kuva vaihtuu seuraavaan kuvaan. Tässä se toimii mielestäni onnistuneesti ja menee hienosti Moisanderin liikkeiden mukaisesti samaan suuntaan.

Moisanderin tiiseristä löytyy yksi efekti, jota käytin ainoastaan yhden kerran koko editointiprojektin aikana. Se tulee 28 sekunnin kohdalla, kun olemme Turun Ammattikorkeakoulun studiotiloissa kuvaamassa. Siellä oli käytössä vihreä seinä, joka tunnetaan paremmin media-alalla nimellä Green Screen. Sen yksivärisyyden avulla pystyin sitä myös hyödyntämään videossa, sillä Moisanderin istuessa taustalla pyörii oma videoraita. Tämä on lisätty videolle Ultra Key -nimisen efektin avulla. Lisäsin tämän kokeilunhalusta ja pidin lopputuloksesta, joten päätin jättää sen lopulliselle videolle. Green Screenin ja Ultra Key -efektin avulla pystytään hyvin harhauttamaan katsojaa ja vain mielikuvitus on rajana, mitä kaikkea niiden avulla pystytään tekemään. Kuvassa 10 näkyy, kuinka Moisanderin takana pyörii kuvitus hetkestä, milloin hän vasta astuu sisälle studioon. Todellisuudessa studiossa on jo haastattelutilanne meneillään.



Kuva 15: Ultra Key -efekti.

## 5 POHDINTAA TYÖSKENTELYSTÄ JA LOPPUTULOKSESTA

Otin mielestäni medianomiopiskelija Velja Engströmin kanssa suuren haasteen vastaan ryhtyessäni tekemään Ruudulle jalkapalloinserttejä, sillä olisin nykyisen työpaikkani kautta saanut varmasti helpommin toteutettavan opinnäytetyön aikaiseksi. Nyt jälkeenpäin ajateltuna se ei ollut lainkaan virhe – päinvastoin, koen että opin tämän opinnäytetyön aikana todella paljon uutta.

Opinnäytetyöni aihe tarkentui vasta myöhemmin, siinä vaiheessa kun olimme saaneet ensimmäiset jalkapalloinsertit kuvattua. Halusin ottaa jokaisessa jalkapallovideossa vastuun tiisereiden teosta, sillä olin jo ennen projektin alkua ollut kiinnostunut kuvakerronnan ja musiikin yhdistämisestä efektiivisin keinoin. Pääsin projektin aikana käyttämään omaa luovuuttani, mikä oli mielestäni se kaikista hauskin osuus. Mistään suunnalta ei tullut mitään toiveita tai vaatimuksia tiisereiden suhteen, joita olisi kuulunut noudattaa. Sain päättää kaiken itse.

Kaikista eniten kehityin videoiden editoimisen tehokkuudessa. Kahdeksanosaisen jalkapallosarjan ensimmäisten videoiden kohdalla projekti tuntui tuskaiselta ja ikuisuusprosessilta, mutta kun puolet videoista oltiin saatu valmiiksi, huomasimme homman luistavan huomattavasti järjestelmällisemmin. Saimme Veljan kanssa yhdessä sovittua pelisäännöt videoiden lataamisesta Dropbox-videopalveluun, sekä opimme myös jonkin verran aikatauluttamisesta. Yhtäkään videota ei lähetetty Ruudun suuntaan myöhässä. Opin myös todella paljon efektien käytöstä muun muassa Youtuben ansiosta ja tästä minä tulen varmasti hyötymään myös tulevaisuudessa, olin sitten missä tahansa media-alan tehtävissä töissä.

Suurimpana haasteena koin suurikokoisten videotiedostojen käsittelyn, sillä tein kaiken editointityön omalla HP:n kannettavalla tietokoneella. Vaikka tietokoneessa on i5-prosessori, joka on riittävän tehokas editoimista varten, muutamia kertoja kesän aikana sattui tilanne, jolloin koko editointiohjelma tai tietokone meni jumiin. Opin kuitenkin tekemään aina tasaisin väliajoin tallennuksia Premieressä, jotta työt pysyivät mahdollisimman ajan tasalla. Videotiedostojen renderöiminen saattoi kestää jonain iltoina useamman tunnin, puhumattakaan videoiden tallentamisesta tietokoneelle. Pöytäkoneilla, joita

käytämme esimerkiksi Turun Ammattikorkeakoulussa editoimisessa, ei ole ollut samantaisia haasteita kuin kannettavalla tietokoneellani.

Olin kaikista eniten tyytyväinen tiiseriin, jossa pääosassa oli FC Lahden Yasin Assehnoun. Pidin siitä eniten, koska siinä oltiin päästy mukavasti leikittelemään efekteillä ja siinä on rakennettua myös selkeämpi tarina – Kuvataan Assehnounin kotipaikkakuntaa, jossa siirrytään pelaajan kotoa suoraan harjoitusten vauhtiin.

Kävimme Helsingin Sanomatalolla torstaina 19.12. palautekeskustelussa Ruudun edustajan Tuomas Saarelan luona. Palautteenannossa saimme paljon hyödyllisiä vinkkejä tulevaa varten, muun muassa kuvaukseen, editointiin ja kuvakerrontaan liittyen.

Ruudun suunnalla oltiin tyytyväisiä kokonaistulokseen. Tästä kertoo se, että he haluavat toteuttaa meidän kanssa keväällä 2020 uuden jalkapallosarjan, jossa on kuitenkin eri teema valittuna. Aion siis tulevaisuudessakin tehdä urheiluun liittyviä minidokumentteja, oli lajinta sitten jalkapallo, jääkiekko tai koripallo. Työpariksi tähän tulee opinnäytetyön tavoin Velja.

Oman ammattitaidon kehittämisen lisäksi, koin saavani todella hyvää työkokemusta omaa tulevaisuuden työraani varten. Projektin ansiosta pääsin myös verkostoitumaan urheilupiireihin ympäri Suomea, joka saattaa myös poikia tulevaisuudessa lisää töitä.

## LÄHTEET

- Adobe. 2019. Adobe Premiere Pro and Terminator-movie, viitattu 28.10.2019. <https://www.adobe.com/fi/products/premiere.html#terminator>
- Adobe. 2019. Premiere Pro. Viitattu 28.10. <https://www.adobe.com/fi/products/premiere.html#>
- Adobe. 2019. Using Effects. viitattu 28.10.2019. <https://helpx.adobe.com/premiere-pro/using/effects.html>
- Austin, N. 2020. How to strobe effect. Youtube. Viitattu 7.11.2019. <https://www.youtube.com/watch?v=QMEe4hlzbOE>
- Creative Bloq. 2019. Video editing software: the 15 best tools for 2020. Viitattu 28.10.2019. <https://www.creativebloq.com/features/best-video-editing-software-for-designers>
- Joe, C. 2018. How to make your own Adobe Premiere Pro Presets. Viitattu 30.10.2019. <https://www.makeuseof.com/tag/make-adobe-premiere-pro-presets/>,
- Justin, O. 2019. Youtube-ammattilaisen profiili. Youtube. Viitattu 30.10.2019. <https://www.youtube.com/user/Justthisgood/videos?view=0&sort=p&flow=grid>
- Kielikello. 2012. [https://www.kielikello.fi/-/tiiseri Tiiseri kielilkello 2012](https://www.kielikello.fi/-/tiiseri-Tiiseri-kielikello-2012)
- Logan, B. 2019. 15 Premiere Pro Tutorials Every Video Editor Should Watch. Premiumbeat. Viitattu 6.11.2019. <https://www.premiumbeat.com/blog/15-premiere-pro-tutorials-every-video-editor-watch/>
- Norwich. 2019. Anfield. Viitattu 26.12.2020. [https://www.instagram.com/p/B08\\_K21DOnO/](https://www.instagram.com/p/B08_K21DOnO/)
- Norwich. 2019. Behind-the-scenes of our official squad photo which took place at the Lotus Training Centre today. Instagram. Viitattu 26.12.2020. <https://www.instagram.com/p/B1HLvyFDb33/>
- Norwich. 2019. Uuden pelaajan julkaisuvideo. Instagram. Viitattu 26.12.2020. <https://www.instagram.com/p/B03KSvVjKeV/>
- Ruisrock. Ruisrock 2019 After Movie. Youtube. Viitattu 28.11.2019. <https://www.youtube.com/watch?v=3fP95Ws0uLY>

Ruutu. 2019. Rakkaudesta lajiin kausi 3 jakso 1. Viitattu 9.12.2020. Rakkaudesta lajiin, kausi 3, jakso 1. <https://www.ruutu.fi/video/3432353>

Ruutu. 2019. Rakkaudesta lajiin kausi 3 jakso 2. Ruutu.fi. Viitattu 9.12. 2020. <https://www.ruutu.fi/video/3435514>

Ruutu. 2019. Valokeilassa jalkapalloilija: Nikolai Alho - Uutta vauhtia Veikkausliigasta. Viitattu 6.11.2019. <https://www.ruutu.fi/video/3462221>

Suomisanakirja. 2020. Klippi. Viitattu 3.2.2020. <https://www.suomisanakirja.fi/klippi>

Walter, E. 2014. The Power of Visual Storytelling: How to use visuals, videos and social media to market your brand. New York: McGraw-Hill Education.

Wikipedia. Renderöinti, Viitattu 9.12. <https://fi.wikipedia.org/wiki/Renderointi>

Youtube Audio Library. 2019. Youtube. Viitattu 6.11.2019. [https://support.google.com/youtube/answer/3376882?hl=fi&visit\\_id=637086269037591619-4275188534&rd=1](https://support.google.com/youtube/answer/3376882?hl=fi&visit_id=637086269037591619-4275188534&rd=1)